ADVENTURE

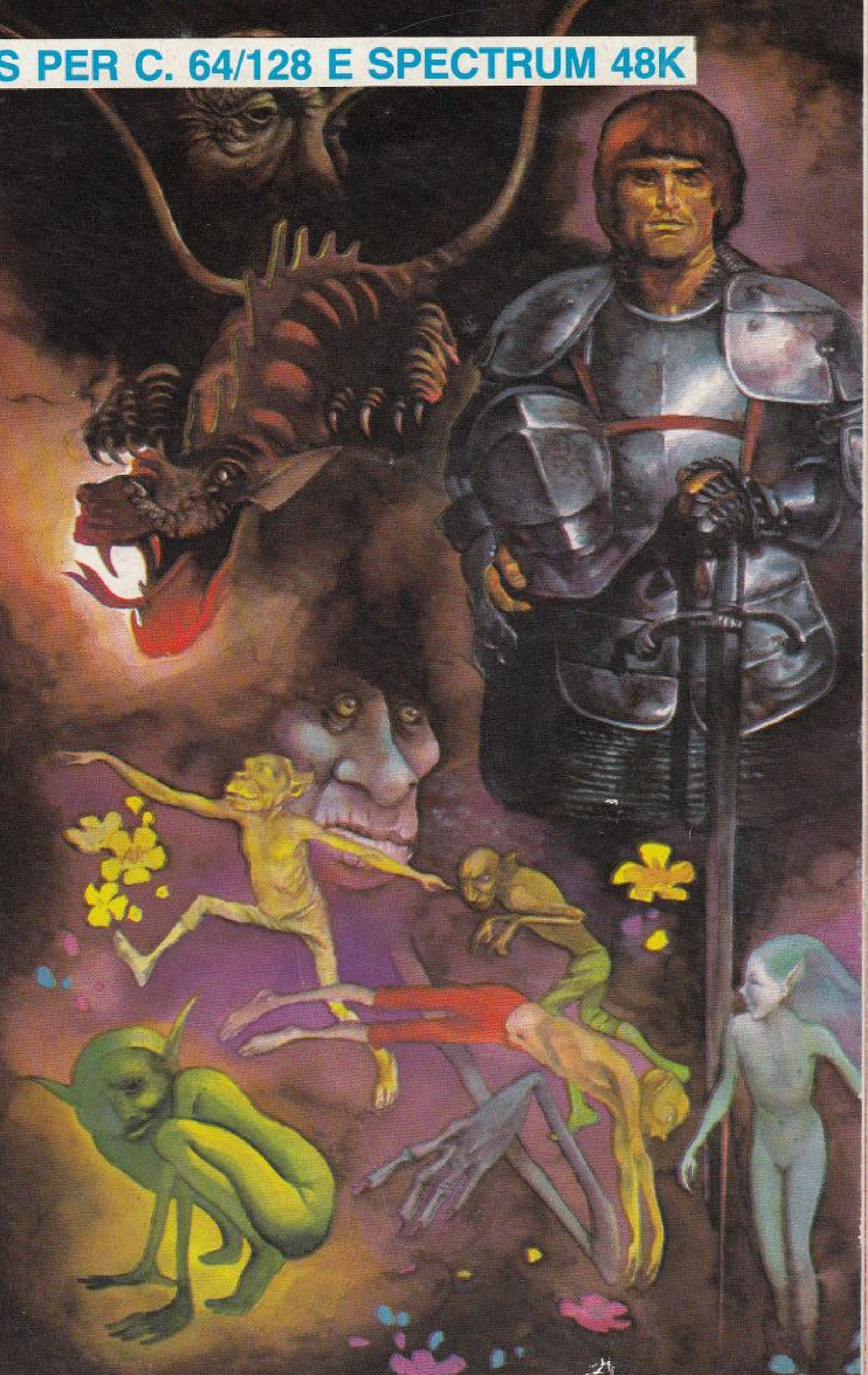
EPIC 3000

GAMES

IN ITALIANO

N° 5
OTTOBRE 1986
L. 8.000

ADVENTURE GAMES PER C. 64/128 E SPECTRUM 48K



Commodore 64 e 128

JACK BYTESON
Vendetta di Abel Kuyr
(AVVENTUROSO)

FUGA DAL LAOS
(GUERRA)

HORROR
Posto poco tranquillo
(HORROR)

Spectrum 48K

MYTHOS
(MITOLOGICO)

COMPUTER KILLER
(FANTASCIENZA)

VIRUS DELTA
Ultimo atto
(POLIZIESCO)

Edizioni HOBBY s.r.l. - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 250 del 10 maggio 1986

INDICE CASSETTA

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli
VICE DIRETTORE
Roberto Tabacco
GRAFICA ADVENTURE - ART DIRECTOR
Hans Piu
COLLABORAZIONE TECNICA
Pierluigi Pesaro

Progetto, realizzazione Rivista e Software C.64
ARSCOM s.d.f. - Genova

EDIZIONI HOBBY s.r.l.
Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

Composizione: La Fotocomposizione - Via Calabria, 1 - 20094 Buccinasco

Stampa: A.G.E.L. s.r.l. - Viale dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

Distribuzione MePe - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

EDITORIALE

Questo mese "Epic 3000", nella parte che ci compete, riguardante il Commodore 64/128, vi presenta due assolute novità.
La prima è la serie "Horror" un titolo che non ha bisogno di particolari commenti in quanto è abbastanza significativo di per sé, mentre la seconda novità si intitola "Fuga dal Laos" ed è un'adventure tutta d'azione sul genere del filone aperto dalla serie "RAMBO".
Siamo certi che correrete subito a inserire la cassetta nel Datasette, per non perdere un solo minuto.
Ma prima, fermatevi un momento, non abbiate fretta e scorrete queste righe e non dimenticate di leggere attentamente i servizi relativi ad ogni gioco.
Generalmente si tende sempre a saltare e rimandare la lettura di queste pagine per poi finire a giocare senza capire nulla. Invece è stramaledettamente importante leggere tutto ciò che è scritto sulla rivista e quindi passare al gioco.
Un ottimo metodo per giocare un'adventure è proprio quello di soffermarsi un pochino sulle pagine scritte, riflettervi sopra e solo in seguito cominciare a giocare.
Il gioco non scappa di certo e voi perderete meno tempo nel capirlo mentre lo giocate.
I nostri "Adventure-Maker" (scrittori d'adventure) continuano a sfidarvi ad ogni numero cercando di rendere sempre più complicata la vostra ricerca avventurosa.
Consci di chissà quanti accidenti mandiate loro, essi non si arrendono e continuano a sfidarvi e nascondere indizi di gioco persino nella rivista.
Per questo vi consigliamo di leggerla attentamente.
Ed ora buon gioco a tutti.

COME GIOCARE

I comandi che seguono sono comuni a tutti i giochi, che compongono e sviluppano le storie, peraltro affascinanti, di questo numero.
Per muoverti da un posto all'altro sarà sufficiente digitare le lettere iniziali dei quattro punti cardinali.
Se, ad esempio, vuoi andare a nord sarà sufficiente che tu digiti solo la lettera – n –.
Lo stesso procedimento vale per le altre tre direzioni. S=sud, O=ovest, E=est.
In certi casi però, questi semplici comandi di direzione, non sono sufficienti perché la situazione di gioco nella quale ti trovi attende da te una risposta più precisa e più particolare.
Un esempio di risposta può essere – entro stanza –, oppure inserendo la preposizione – entro nella stanza –. Questo comando ti farà accedere immediatamente all'interno della stanza. Questo tipo di risposta prende il nome di risposta articolata.
Quindi, come già visto e cambiando esempio, si è in grado di dire sia – apro la porta – che – apro porta –.
In certi casi il gioco accetta anche l'uso dei sinonimi, sia per quello che riguarda i verbi che i sostantivi.
Ad esempio il gioco accetterà entrambi i comandi: – apro la porta – oppure – spingo la porta –.
Se è tua intenzione rendere il gioco più veloce puoi, in linea generale, usare anche solo due parole anziché tutta la frase articolata. Sta a te scegliere.
Qualunque sia la tua scelta, la disposizione legale della tua risposta deve seguire sempre questa regola: – Verbo + Articolo o Preposizione + Sostantivo – oppure più semplicemente – Verbo + Sostantivo –.
Esempio: – sparo con la pistola – oppure – sparo pistola –.
Sono anche a tua disposizione tutta una serie di comandi comuni, ripetibili durante lo svolgimento del gioco. Esistono due verbi comuni di gioco. Essi sono: – Prendere – e – Esaminare –.
Ricordati sempre di usare il verbo alla prima persona singolare (a meno che non si tratti di un ordine impartito ad altre persone).
Ad esempio: – prendo il libro – oppure – prendo libro –.
Altri comandi comuni sono:
Se digiti la lettera – i – puoi accedere all'inventario. Cioè vedere quali sono gli oggetti che tu hai raccolto nel corso dell'avven- tura.
Se digiti la lettera – g – rivedrai la schermata grafica e potrai rileggere le informazioni base che l'accompagnano.
Se digiti la lettera – f – esci dal gioco.
Ogni singolo gioco è in grado di riconoscere tutta una serie di verbi speciali che dovranno essere man mano individuati ed usati per poter proseguire il gioco.
Il gioco si presenta con una schermata grafica interamente a colori, situata nella parte alta dello schermo. Talvolta nella schermata grafica sono contenuti o nascosti uno o più elementi utili alla risoluzione della situazione in cui ti trovi. Non bisogna mai trascurare di osservare con attenzione le schermate grafiche.
Sotto la schermata grafica, nella parte bassa dello schermo, appaiono delle informazioni scritte. Leggile con attenzione perché il testo, il più delle volte comprende, anche se non in modo evidente, una indicazione od un aiuto che ti permetteranno di proseguire evitando errori che alle volte ti possono essere fatali.
Nell'ultima riga in basso, sotto le informazioni di gioco, trovi una «—» lampeggiante. Significa che il gioco aspetta da te una risposta (o un comando) per poter proseguire.
Tu dovrai semplicemente digitare con la tastiera la frase che ritieni più giusta e logica per poter proseguire nel gioco. Dopodiché premi il tasto – Return –.
Il computer ti risponderà. Se la risposta che hai scritto era quella esatta il gioco proseguirà e una nuova serie di problemi dovranno da te essere risolti.

APPENDICE

Ecco altre utili informazioni di gioco.
Ti consigliamo di usare spesso il comando di salvataggio posizione (r).
Se dovessi commettere qualche errore e finire Fuori Gioco basterà che tu richiami la posizione per tornare al punto da cui sei uscito.
Per registrare e salvare la posizione basterà che tu digiti la lettera R.
Usciranno 2 opzioni.
Potrai cioè salvare la posizione sia su disco (D) che su nastro (T).
Segui le indicazioni che ti vengono date.

Naturalmente se vuoi registrare su disco (operazione più veloce) scegli l'opzione D dopo aver inserito un disco formattato.

Il programma eseguirà velocemente l'operazione.

Quando vorrai richiamare la tua posizione basterà che digiti la lettera L (Load).
Scegli l'opzione Disco o Nastro (a seconda di dove tu hai registrato la posizione) quindi il programma andrà a prendere la posizione ed in pochi secondi ti ritroverai nel luogo salvato in precedenza.

Puoi naturalmente registrare più momenti diversi di gioco, ma lo devi fare in dischi e nastri diversi. Se usi lo stesso disco o nastro la posizione precedente viene cancellata e sostituita dalla nuova.

INTERPRETAZIONE DELLE RISPOSTE

Il gioco ti darà diverse risposte se non riesci a trovare la chiave giusta per proseguire.
Ecco le principali:

NON CONOSCO QUESTA FRASE – vuol dire che le parole da te usate non esistono nel vocabolario di gioco.

NON CONOSCO IL VERBO (tuo verbo) – vuol dire che hai usato un verbo che non esiste nel vocabolario.

NON CONOSCO LA PAROLA (tua parola) – vuol dire che il sostantivo o il verbo messo da te è sconosciuto al vocabolario di gioco.

DEVI USARE ANCHE IL VERBO – vuol dire che in quel caso devi usare più di una parola, minimo due parole. Il sostantivo da te messo esiste nel vocabolario.

DIMENTICHI DI USARE IL SOSTANTIVO – vuol dire che devi usare due parole e che il verbo usato esiste nel vocabolario.

Se appare la scritta NON CAPISCO LA FRASE (tua frase) o qualsiasi altra risposta significa che pur avendo adoperato parole contenute nel vocabolario di gioco non è il momento giusto di usarle, devi perciò cambiare frase.

Tutte le lettere devono essere digitate minuscole tranne in casi particolari come ad esempio nomi propri o geografici. In questo caso le iniziali vanno scritte maiuscole.

ULTIMO AVVISO

In alcuni casi devi dare una risposta completa, ad esempio: (l'esempio riportato non ha riferimento col gioco) – «è la porta a destra».

Oppure «è Marilyn Monroe».

Segui il discorso delle note informative e rispondi sempre come se l'azione fosse reale.

Cerca di immedesimarti nella situazione che ti viene presentata. Non troverai alcuna difficoltà.

LE AVVENTURE DI

JACK BYTESON

LA VENDETTA DI ABEL KUYR



LE AVVENTURE DI

JACK BYTESON

PRIMO EPISODIO DELLA NUOVA SERIE

LA VENDETTA DI ABEL KUYR

Livello di gioco: MEDIO

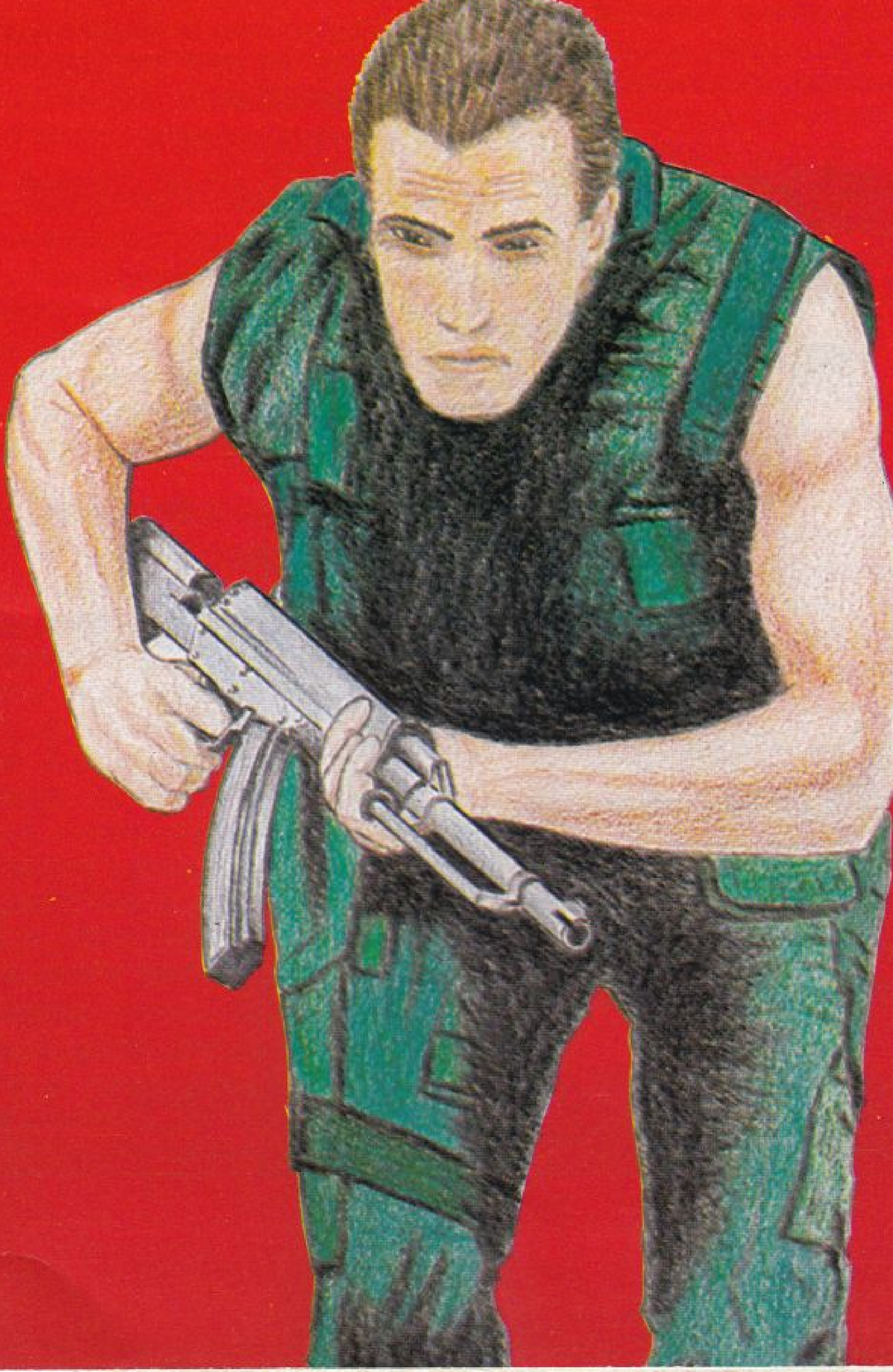
Alcuni mesi fa, in concomitanza con il passaggio nel nostro cielo della mitica Cometa di Halley, uscì nelle edicole un'Adventure Game intitolata "RENDEZ VOUS CON HALLEY", che aveva come protagonisti, oltre alla cometa, un personaggio del calibro di Indiana Jones, quale è JACK BYTESON e un personaggio sconosciuto che divenne il suo diretto antagonista, ABEL KUYR, personaggio tutt'altro che tranquillo.
Forse non tutti voi lo conoscete. Ed è a queste persone che ci rivolgiamo nell'intento di chiarire il personaggio. Per coloro che invece lo conoscono già è occasione per rinfrescarsi la memoria.
Abel Kuyr è il nome del crudele capo di una sanguinaria Setta, che ha origine nell'Iraq e che si è trapiantata in Europa, eleggendo come propria patria adottiva la piana di Stonehenge.
Nella precedente avventura, Abel Kuyr era riuscito, grazie all'inganno a rubare a Jack Byteson una piccola statuina, di grande valore storico ed archeologico ma di nessun valore venale, essendo di terracotta, ma dall'enorme valore mistico ed esoterico.
Infatti all'interno della statuina agiva un fluido misterioso ed invisibile capace di creare una particolare reazione in grado di dare origine alla vita, al passaggio della cometa di Halley.
Nell'interno della cometa, infatti, viveva una sorta di feto alieno.
Con misteriosi riti, al passaggio della cometa, Abel Kuyr, grazie alla statuina entrata finalmente in suo posses-

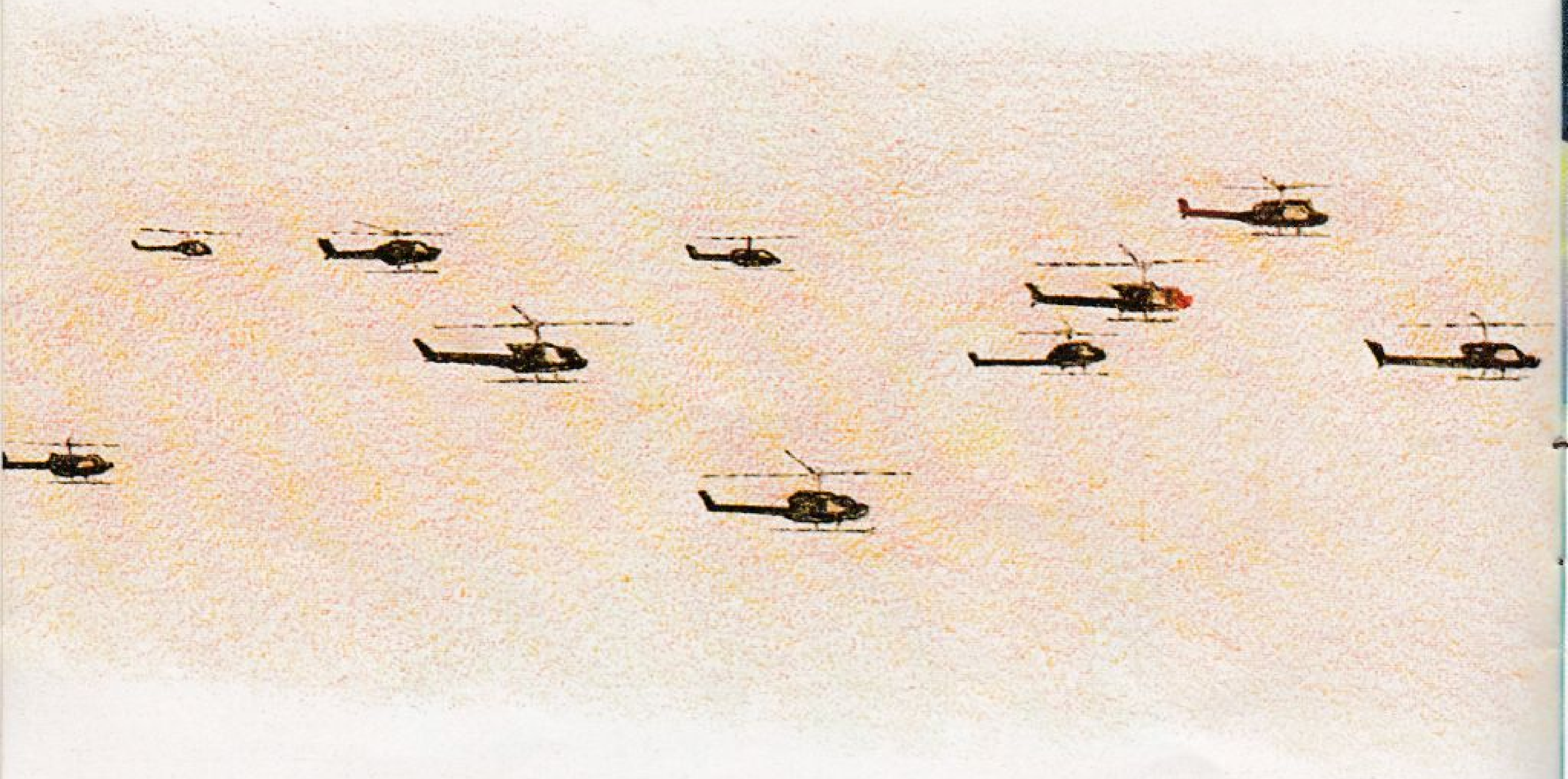


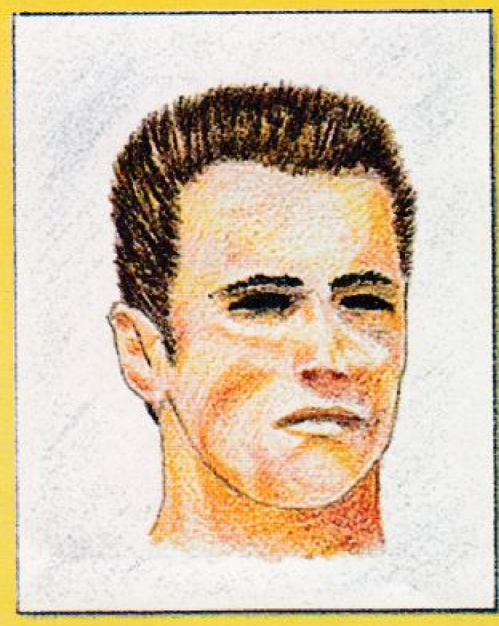
so, avrebbe potuto far nascere una sorta di Anticristo, un Messia Nero, che avrebbe portato il caos e la morte su tutta la Terra.
Ma grazie all'intervento di Jack Byteson tutto ciò è stato impedito e ad Abel Kuyr non è rimasta altra speranza che quella di aspettare altri settantasei anni, in attesa del successivo passaggio della cometa di Halley nei nostri cieli. L'episodio sembrava così concludersi con la disfatta del crudele Abel Kuyr.
Ma ecco che Jack Byteson riceve una missiva dal celebre professore Berkey, suo caro amico, che lo invita a New York, dove abita e dove ha fondato e dirige un piccolo ma ricco Museo di Archeologia Esoterica.
Jack intuisce che dovrà combattere contro un nemico potente e crudele, perfido e malvagio, un nemico che non gli concederà un attimo di tregua e che il suo unico desiderio è quello di vedere la sua morte.
Forse, di tutte le avventure che il nostro eroe ha vissuto, questa è senza dubbio la più pericolosa.
Ma grazie alle sue doti, coraggio, pazienza, astuzia e tenacia, riuscirete a far giungere incolume Jack Byteson fino al termine della sua rischiosa missione.
L'avventura continua!

Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Jack Byteson è: KUYR.

FUGA DAL LAOS







SCHEDA N. 004567822
STATI UNITI D'AMERICA
FORZE SPECIALI COMBATTENTI
LAOS
MISSIONE: 00231
NOME .... ABNER
COGNOME .... BOLT
NATO IL 20 OTTOBRE 1958
A .... MINNEAPOLIS
CITTADINANZA .... AMERICANA
ALTEZZA 1,88
CAPELLI .... CASTANI
OCCHI ...... CASTANI

ARRUOLATO ANNO 1975
ADDESTRAMENTO SPECIALE: DUE ANNI
PRIMA MISSIONE: UTKUN FU
GRADO: SERGENTE D'ASSALTO
PREPARAZIONE MILITARE TOTALE
RAGGIUNTO MASSIMO LIVELLO ARTI MARZIALI.

NOTE:
CARATTERISTICHE: FREDDO-RAZIONALE - CORAGGIOSO - INTELLIGENTE - AFFIDABILITÀ: TOTALE

ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES

PRIMO EPISODIO DELLA NUOVA SERIE "FUGA DAL LAOS"
Livello di gioco: COMPLESSO

Abner Bolt non è un eroe, è solo un soldato.
Undici anni fa entrò nell'esercito americano, ed ora, a ventotto anni, è diventato una macchina da guerra.
Preparatissimo in tutte le arti marziali, competente in modo completo per quello che riguarda tutte le armi portatili e non, allenato alla dura lotta per la sopravvivenza in Indocina, dove l'unica cosa che conta è riuscire a salvare la pelle, Abner unisce a queste doti una viva intelligenza ed uno spiccato sesto senso nei confronti del pericolo. Logico, razionale nei momenti critici e in possesso di una notevole quantità di sangue freddo, il nostro eroe di questa nuova serie di avventure all'insegna dell'azione è stato scelto per una missione pericolosa, molto pericolosa, il cui indice di sopravvivenza è uguale a zero.
Ovvero le possibilità di riuscita sono pressoché nulle. Ma questo non spaventa né scoraggia Abner.
Quando viene a sapere che l'obiettivo della missione è farsi paracadutare in una certa regione del Laos e liberare un gruppo di soldati americani, composto da uomini e donne, tenuti prigionieri in un villaggio all'interno della jungla, il nostro eroe si offre volontario per la missione. Forse, se esiste anche la più infinitesima possibilità di portare a termine la missione, Abner è l'unico soldato in grado di compiere questo miracolo.

Paracadutato nottetempo da un aliante, nel più completo silenzio ed in modo da sfuggire ai radar, Abner all'inizio di questa avventura, ha appena toccato terra. Con se non ha armi. Sono state paracadutate in una piccola cassa, per cui dovrà prima trovarle per poi poter affrontare, alla luce del giorno, le mille insidie della jungla del Laos.
E non solo quelle. I soldati nemici non sono certo meno pericolosi delle insidie che la jungla può riservare.
Dovrà quindi raggiungere il villaggio nemico senza farsi scoprire, trovare le baracche nelle quali i soldati americani sono tenuti prigionieri, liberarli, e alla testa di questo sparuto gruppo di persone, fuggire dal villaggio e raggiungere, incolumi, il posto nel quale, nascosto in mezzo alla jungla, un elicottero dell'esercito americano li aspetta per portarli al sicuro, se tutto sarà andato bene.
Questa è la missione che vi aspetta e che dovete tentare di portare a termine con successo. La posta in palio è la vostra stessa vita.
Alcuni avvertimenti.
Siate cauti. Cercate di ragionare. La sola forza non è sufficiente per superare tutti i pericoli che dovrete affrontare.
Le armi che avrete a vostra disposizione non saranno sufficienti a salvarvi la vita e a permettervi di fuggire. Troverete altre armi. Ma, e ve ne accorgerete subito, saranno inutili se non riuscirete a trovare qualcosa che non vedrete ma di cui, certamente intuirete la necessità.
Ricordatevi, infine, che al ritorno non sarete soli, ma al comando di un gruppo di soldati. Quindi i vostri comandi dovranno tenere conto di questo, importante, particolare.
Usate la testa. La logica sarà la vostra arma migliore. Non perdete la calma e tornerete vittoriosi.

Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave. Quella di Fuga dal Laos è: LAOS.


HORROR



UN POSTO POCO TRANQUILLO

Livello di gioco: ULTRA-COMPLESSO

Diamo inizio, in questo favoloso numero cinque di Epic 3000, ad una nuova serie di Adventure Games certi che essa riscuoterà il vostro consenso.
Come avete visto, il titolo della serie è molto promettente e, permetteteci di dirlo, abbastanza inedito. Giusto quello che ci voleva per cominciare un autunno nel migliore dei modi.
Protagonista o forse sarebbe meglio dire, vittima abbastanza riluttante, è un ragazzo che ha appena raggiunto la maturità. Potrebbe avere la vostra età.
Tim, questo il nome del protagonista, dopo una lunga ed estenuante battaglia sostenuta contro i propri genitori è alfine riuscito ad ottenere il consenso, ed i soldi necessari, per compiere da solo un viaggio nella terra d'Albione, la vecchia cara Inghilterra.
Partito da Dover, ha attraversato tutta l'Inghilterra nella sua lunghezza arrivando nella regione scozzese, patria del Kilt e sua ultima tappa, prima di affrontare il viaggio di ritorno verso casa.

Al volante della sua auto, mentre attraversa la regione scozzese, un susseguirsi di colline dal verde cupo e lussureggiante, Tim fantastica, per rompere la monotonia del viaggio, chissà quale straordinaria avventura avente se stesso quale protagonista.

Ancora non sa, e se lo potesse immaginare cambierebbe subito direzione e porrebbe anticipatamente fine al suo viaggio, ancora non sa, dicevamo, che le sue fantasticherie sono nulla in confronto a quella avventura che



dovrà affrontare tra breve e che lo porterà alle soglie della pazzia.
Un'avventura al limite dell'impossibile!
Il povero Tim, preso dalle sue fantasticherie, si è dimenticato di fare il pieno alla sua auto. Ed è cosi che l'auto, tossicchiando e sobbalzando si ferma lentamente nei pressi di un cancello, unico varco che interrompe la maestosa impenetrabilità di un lungo ed alto muro di cinta.
Naturalmente, come la tradizione insegna, l'oscurità è scesa improvvisamente portando il conforto della notte scozzese.
Al di là del cancello vi è una casa immersa in uno strano giardino che presto rivelerà la sua vera ed angosciante natura... Ma fermiamoci qui.
A voi il compito di varcare quel cancello che vi permetterà di fare la conoscenza di un posto poco tranquillo.
Ecco un'Adventure tutta da scoprire e da giocare per ore ed ore nelle tranquille serate di questo mite autunno che ci sta venendo incontro.

Non ci sono raccomandazioni o particolari consigli che vi possiamo dare se non di non farvi prendere dal panico e cercare di mantenere la calma il più a lungo possibile. Forse questo avvertimento vi potrà essere d'aiuto.
Ricordatevi che siete in Inghilterra e che il popolo britannico è famoso per il suo Fair Play, la sua imperturbabilità e compostezza di fronte a qualsiasi tipo di situazione essi si trovino ad affrontare. Cercate quindi di non dimenticarvi mai le buone maniere, e ricordatevi che non siete a casa vostra ma, anche se contro la vostra volontà, ospiti in casa d'altri.
È giunto il momento di lasciarci.
Buon HORROR!

Per iniziare il gioco sarà necessario digitare una parola chiave.
Quella di Un Posto poco tranquillo è: CROCE.

SOLUZIONI DEL NUMERO PRECEDENTE

LE AVVENTURE DI JACK BYTESON

-s-salgo scale-esamino vetrata-esamino porta in legno-esamino porta aperta-entro porta aperta-esamino stanza-esamino armadio-apro armadio-prendo lampada-esamino tavolino-apro cassetto-prendo chiave-esco stanza-esamino pianerottolo-uso chiave-accendo lampada-apro sacco-prendo martello-prendo punteruolo-esco stanza-entro porta aperta-uso chiave-uso chiave-esamino segrete-n-esamino segrete-e-esamino segrete-n-esamino segrete-esamino fiore-entro stanza-esamino stanza-è Vlad-sposto dipinto-prendo croce-s-spingo punteruolo-colpisco col martello-prendo fiore-g-FINE-

KALABUR

ATTENZIONE:
Poiché il gioco KALABUR è basato sulla casualità, può capitare che, digitando le giuste risposte, il computer non le accetti, mandandovi... fuori gioco e suggerendovi di ritentare. Non spazientitevi e... ritentate: ci vuole solo un po' di fortuna!

-e-e-prendo dado-o-s-lancio dado-e-prendo Chiave-o-uso Chiave-entro porta-apro sacco-prendo chicco-mangio chicco-l-s-s-prendo mantello-indosso mantello-tolgo mantello-prendo papiro-leggo papiro-e-opero magia-mangio mora-l-s-è Re Jorgunk-esamino cassa-RUBALAK-s-leggo foglio-o-addormento strega-rubo chiave-o-uso chiave-poso chiave-estraggo KALABUR-FINE-

DUST HANTER

-prendo piastra-esamino piastra-leggo numero-esamino scrivania-apro cassetto-prendo laser-esco ufficio-o-entro downer-o-mostro piastra-esamino celle-inserisco piastra-prendo cassetta-esamino cassetta-e-salgo scale-e-mollo cassetta-sparo laser-prendo cassetta-e-o-salgo scale-o-sono del primo livello-lascio cassetta-prendo cassetta-esamino cassetta-fermo uomo-lascio cassetta-prendo cassetta-o-e-salgo scale-s-e-entro upper-e-entro palazzo-dò cassetta-FINE-

ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES

NEL PROSSIMO NUMERO TROVERETE

WANTED

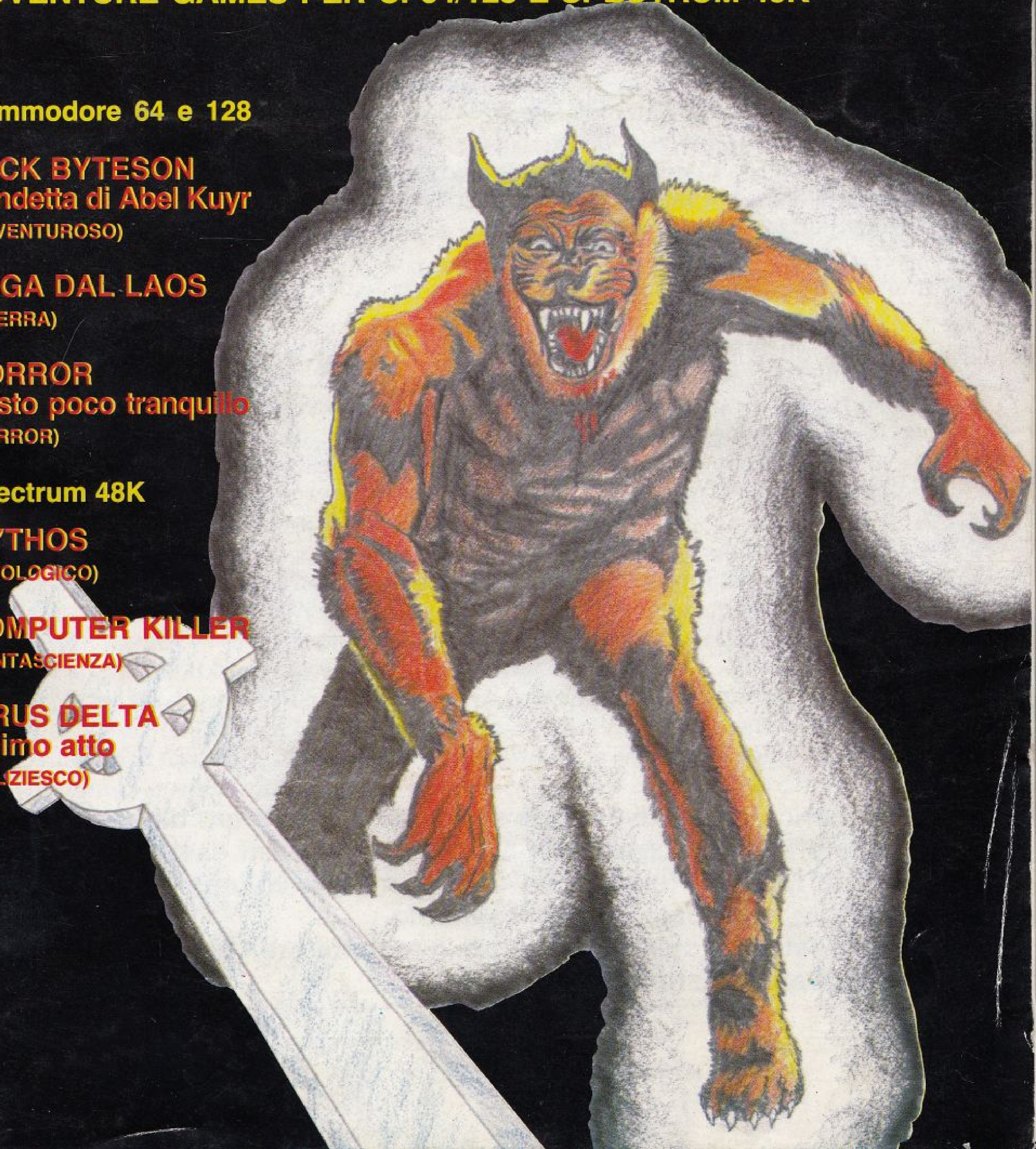
FUGA DAL LAOS 2

TERMINAL

ADVENTURE
EPIC 3000
GAMES

Adventures-games per Spectrum 48 K

ADVENTURE GAMES PER C. 64/128 E SPECTRUM 48K



Commodore 64 e 128

JACK BYTESON
Vendetta di Abel Kuyr
(AVVENTUROSO)

FUGA DAL LAOS
(GUERRA)

HORROR
Posto poco tranquillo
(HORROR)

Spectrum 48K

MYTHOS
(MITOLOGICO)

COMPUTER KILLER
(FANTASCIENZA)

VIRUS DELTA
Ultimo atto
(POLIZIESCO)

EPIC 3000
EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20
20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

ILLUSTRAZIONI DI
Patrizia Soleo
Fabrizio Busticchi

SOGGETTO E PROGRAMMAZIONE (TESTO E GRAFICA)
Bonaventura Di Bello

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria 1 - Buccinasco

STAMPA
AGEL s.r.l.
Via dei Kennedy 92 - Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - Milano

ATTENZIONE

Nel caricare gli Adventures si possono incontrare difficoltà, dovute alla velocizzazione del *turbo*. In questi casi è sufficiente regolare (con un po' di pazienza) il volume del registratore, alzandolo od abbassandolo.
Ricordatevi di spegnere sempre il registratore quando dovete digitare la parola chiave.

EDITORIALE

Dopo la lunga pausa estiva, amici Avventurieri, vi aspetterete perlomeno delle novità... ed "Epic 3000" non può che accontentarvi, offrendovi in questo numero tre avventure che nascono da sceneggiature vere e proprie, sullo stile dei film di azione e di... Avventura!
Molti ci avevano scritto chiedendo di pubblicare un'Avventura di tipo "mitologico", probabilmente affascinati da "Perseus and Andromeda" della Digital Fantasia: ebbene eccovi accontentati, giovani Odissei del Computer, potete godervi la sfida di "Mythos"...
Naturalmente ci sono stati anche coloro che, trascinati da storie come quella di "War Games", ci hanno implorato di 'sfornare' un'Avventura in cui si potesse sfidare un Computer... ed è così che è nata "Computer Killer", degna di un film di fantascienza. Pe i fedelissimi, invece, continua (e si conclude, per mano di quelli che la risolveranno) la vicenda del Virus Delta...
Come scoprirete giocando, il nostro tentativo di dare alle storie un'ambientazione sempre migliore ed una trama sempre più 'romanzesca' ha dato ancora una volta i suoi frutti.
Naturalmente le vostre richieste sono come sempre numerosissime e coprono ogni campo.
Ad esempio c'è chi chiede un'Avventura umoristica, sullo stile di "Robin of Sherlock" o "Bored of the Rings", o la recentissima "The Very Big Cave Adventure", che ironizza persino sulla famosa "Adventure" di Crowter e Woods... non disperate, può darsi che già nel prossimo numero potreste sbellicarvi dalle risa giocandone una... noi di Epic siamo generosi!
Ci sono poi quelli che vorrebbero Avventure più grandi, con più locazioni perché forse hanno uno Spectrum 128.
Ma se non vedrete crescere il numero delle locazioni, che del resto sono già abbastanza numerose da dare dei grattacapi anche ai più bravi, vedrete migliorare nettamente l'INPUT dei giochi, tanto da permettervi di digitare le vostre istruzioni nella forma più simile alla realtà... tenetevi forte, perché sto per dirvi che abbiamo tra le mani nientepocodimenoche... il "G.A.C."!!!
Ebbene sì, direttamente dall'Inghilterra, patria degli Adventures, ci è giunta una copia ORIGINALE del mirabolante, superlativo, tremendo "Graphic Adventure Creator" della Incentive Software... e lo stiamo spremendo, analizzando, sezionando, torcendo per vedere cosa è capace di creare effettivamente...
Vi assicuro che i risultati sono incredibili, anche se il programma è nato per la lingua inglese, e forse già nel prossimo numero potrete giocare un'Avventura creata col "GAC".

Ma prima di chiudere vogliamo ringraziare coloro che ci hanno già scritto inviando materiale 'avventuroso', assicurandoli che riceveranno una risposta diretta tramite lettera, e nel contempo vogliamo rivolgere di nuovo un appello a tutti coloro che hanno messo 'su carta' le loro idee per una nuova Avventura (e dovrebbero essere molti), invitandoli a spedire i loro 'progetti', magari sotto forma di mappe e appunti, possibilmente chiari, affinché noi si possa esaminarli e, perché no, tradurli in realtà!
Ma ora vi lascio alle vostre imprese avventurose, perché mi sono accorto che i polpastrelli cominciano a fremervi, impazienti, pronti per consumare i tasti del vostro caro, vecchio, piccolo Spectrum...

Buon Divertimento
La Redazione

COME GIOCARE

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato Spectrum riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso scompone ogni vocabolo della frase da voi digitata e ne estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura.

Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".

Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco.

Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola.
Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro Spectrum risponda ad un comando con la frase "Non capisco...etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!), quindi sarà vostro dovere cercare di impostare l'ordine con dei termini diversi e magari attenendosi all'uso della forma "VERBO + SOSTANTIVO".
La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI A SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato.

Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.

Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazone suddivideremo, ove possibile, per argomenti.
(Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o Sud, E o EST, O ed OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU e G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRA ed ESCI e si può anche INFILarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito — al pari degli altri comandi — in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFIca o SI FIGUre.
Si può anche cambiare il set di caratteri scambiando quello alternativo con il set standard dello Spectrum con i comandi SET ALTErnativo e SET STANdard (o i loro rispettivi sinonimi CARAtteri ALTErnativi e CARAtteri NORMali).
Infine potete aggiungere due tipi di suono alla digitazione dei tasti usando TASTo ALTO e TASTo BASSo o tornare al click normale con TASTo NORMale.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel

caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L.
Gli oggetti trasportati si possono POSARe, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fata li le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: con RAM SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cuji vi trovare, che potrà essere ripristinata in qualsiasi momento con RAM LOAD.
Queste sono le istruzioni equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore, che vengono però eseguite ora solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro Spectrum cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso userete semplicemente SAVE e LOAD.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.

Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partità (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situazione di gioco) ci sono due modi: il primo è digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resetta il Computer; il secondo è quello di digitare direttamente RESEt o USR ZERO, che vi porterà direttamente alla ...Sinclair Research Ltd! Capita l'antifona?
Ci sarebbe un modo meno educato di resettare il computer... ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE SOLUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio". Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.

Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

Buon Divertimento

Le soluzioni degli adventures del 4° numero di Epic 3000

HERO (Missione Suicida (II)) - Lascia il deltaplano - O - G - S - tuffati e nuota verso il bunker - R - prendi la pinza - tuffati e nuota verso la riva - R - O - N - O - N - prendi la torcia - N - S - O - nasconditi dietro il macigno - aspetta la notte - O - taglia il filo spinato - passa attraverso il filo spinato -S - S - O - entra - accendi la torcia elettrica - uccidi il soldato - spoglia il soldato - prendi la sua divisa - indossa la divisa - esci - spegni la torcia - E - N - N - E - S - S - entra nella tenda - esamina la tenda - (guarda) - (usa la radio) - chiama gli alleati - (richiama gli alleati) - alza la radio - guarda - prendi i fogli - esamina i fogli - esci - N - N - O - attraversa il filo spinato - E - S - E - E - SU.

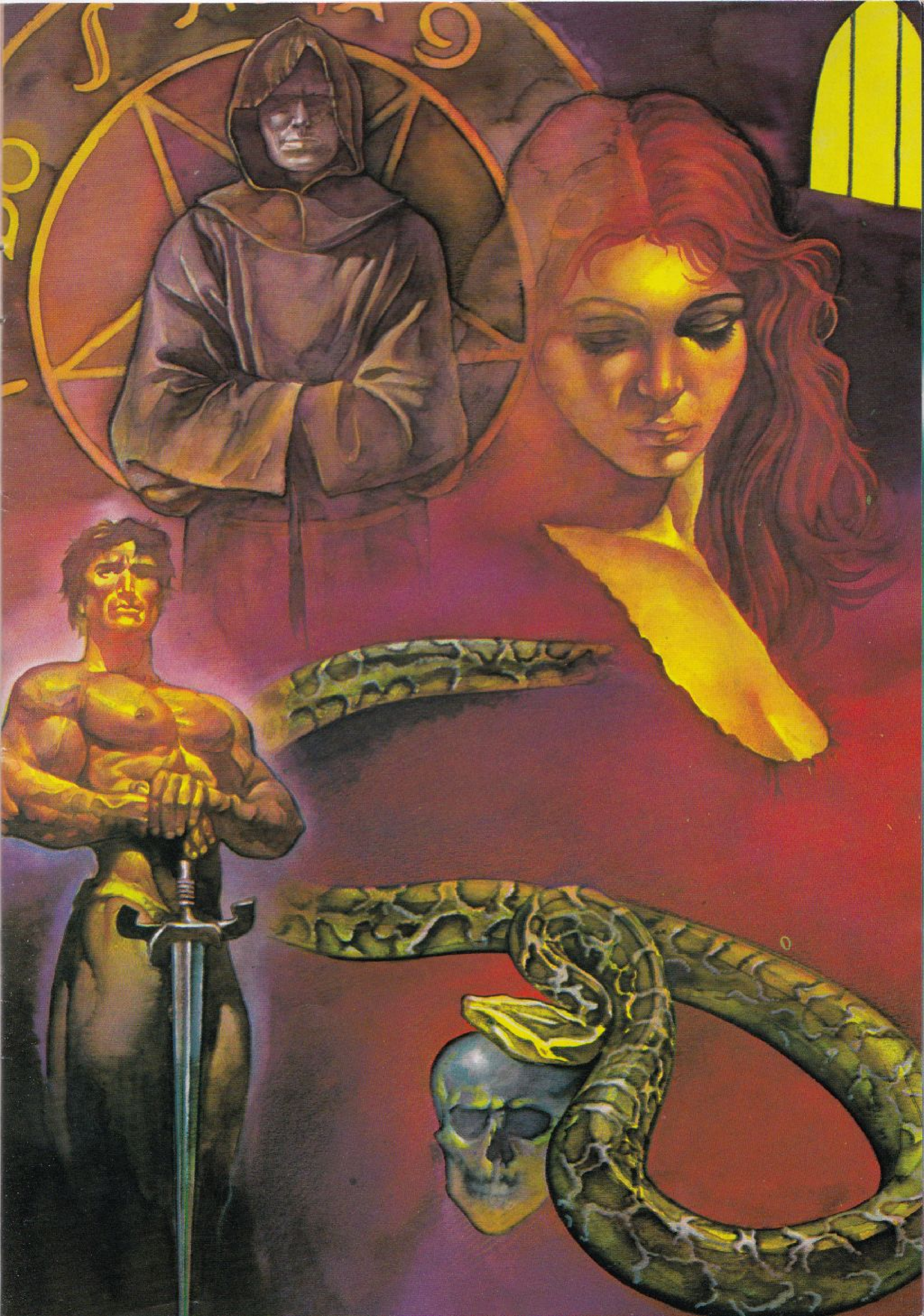
VIRUS DELTA (I) - Esci dalla macchina - entra nel portone - sali le scale - esamina la scrivania - esamina la scrivania - (guarda) - prendi la chiave - prendi impermeabile - indossa impermeabile - alza il telefono - prendi il biglietto - leggi il biglietto - telefona al 4432 - chiedi del Sergente Connor - chiedigli di Mark - accendi la segreteria telefonica - esci - esci - sali in auto - vai al Manhattan Hotel - scendi dalla macchina - entra in albergo - corrompi il portiere - (esamina il registro) - descrivi Mark al portiere - chiedi di vedere la camera 52 - sali le scale - entra in bagno - srotola la carta igienica - prendi la torcia - esamina la carta igienica - prendi gli occhiali - metti gli occhiali - esci dalla toilette - esci - esci - sali in auto - torna ufficio di Mark - esci dalla macchina - entra nel portone - esamina le scale - entra - accendi la torcia - prendi la pistola - esci - esci - sali in auto - vai in Transilvania Square - esci dalla macchina - entra nella macelleria - neutralizza il macellaio - entra nella cella frigorifera - esamina la carne - prendi la droga - esci dalla cella - esci - sali in auto - vai al Cinema - seduci la ragazza - aspetta la fine del film - dagli la droga - esci - sali in auto - vai in Thornmore Street - esci dalla macchina - entra nella sartoria - R - vai di sopra - esamina i manichini.

FANTASY (La Rosa Scarlatta (II)) - NE - uccidi il lupo - E - esamina le rovine - (guarda) - apri la cassapanca - esamina la cassapanca - (guarda) - prendi la gabbia - sposta la cassapanca - (guarda) - O - SO - GIU - taglia il ramo - (guarda) - sciogli il cappio - E - regala la pergamena al Mago - raccogli i semi - O - esamina la quercia - (guarda) - apri la gabbia - (L) - SO - nutri il merlo coi semi - (L) - entra nel tempio - suona il flauto - distruggi la statua - (guarda) - prendi la chiave - esci - NE - SU - NE - posa la corda - posa il flauto - prendi il lupo - SO - GIU - prendi il ramo - SE - entra - posa il lupo - accendi il ramo sul fuoco - esci - NO - SU - NE - prendi la corda - E - calati nella buca - risali - O - prendi il flauto - E - calati nella buca - S - N - O - S - S - suona il flauto - scendi per la gradinata - uccidi il drago - SE - apri la cella - posa il flauto - prendi con te la Principessa - esci - NO - SU - N - N - N - O - risali.

MYTHOS

Tremila anni orsono, in una piccolissima isola dell'Egeo Meridionale, terribili sacrifici umani venivano consumati nel nome del Dio Serpente: bambini piccolissimi uccisi insieme alle loro madri, fanciulle immolate sull'altare di pietra dell'orribile divinità pagana...
Ma un giorno un vecchio saggio, avendo salvato uno dei bambini destinati al sacrificio, fuggì fra le montagne portandolo con sé.
Il vecchio gli fece da maestro e da padre per lunghi anni, finché non lo ritenne abbastanza forte e maturo da affidargli la pericolosa missione che mai nessuno aveva portato a termine: uccidere il Dio Serpente e liberare la Vergine Sacrificale, affinché gli Dei dell'Olimpo potessero perdonare il suo popolo. Così, ispirato dagli Dei, in una notte di luna piena il vecchio saggio lo chiamò a sé e gli disse: "Ascolta, giovane Phebos – questo era il nome del ragazzo – è giunto il tempo in cui le divinità del male debbono perire, e in questa notte di luna piena tu metterai fine all'incubo che da secoli tiene soggiogato il nostro popolo, uccidendo il Serpente Sacro che vive nel buio del Tempio... tutto ciò che posso darti, oltre alla mia benedizione, è questa moneta d'oro, che certamente ti tornerà utile, perché non sempre si può vincere con la forza..."
"Và, raggiungi la Torre Inaccessibile e aspetta che la fanciulla destinata al sacrificio ti veda, poi gridale che sei tu il Prescelto dagli Dei e lei ti darà qualcosa di prezioso che dovrai usare con saggezza... poi saranno la tua intelligenza e il tuo coraggio a guidarti...
Fu così che il giovane Phobos scese dalle montagne per andare incontro al suo glorioso destino...

Grado di Difficoltà: SUPER DIFFICILE
Parola d'Ordine per caricare il gioco è: Zeus



COMPUTER KILLER

Douglas Perkins aveva sognato per tutto l'Inverno quella vacanza fra le Grandi Montagne, solo col suo Spectrum Portatile (alias Pandora) e la sua vecchia roulotte, e stava appena assaporando la tranquillità del luogo, accendendo il fuoco per prepararsi un pranzo caldo, quando dalla trasmittente della roulotte arrivò un distinto segnale di SOS...
Douglas lasciò immediatamente il pranzo e corse alla radio, sintonizzandola sulla lunghezza d'onda del segnale... fu così che la sua vacanza si trasformò in una missione per l'Umanità! Una voce rauca gridò il suo appello dall'altoparlante della piccola trasmittente, una voce piena di disperazione e di terrore: "Chiunque sia all'ascolto...qui è la Base Quattro del Corpo Missilistico Sperimentale... il Computer è impazzito... sta per lanciare un terribile Missile a Testata Nucleare... ha già ucciso tutto il personale della Base...aiuto...la chiave di accesso alla Base è STAR KEY...ripeto: STAR KEY...c'è poco tempo..."
Douglas calcolò immediatamente le coordinate approssimative da cui il segnale proveniva, e staccata la roulotte si diresse con l'auto in quella direzione... che portava in una zona desertica!
Gli sembrava di essere quasi giunto nell'area da cui il segnale era stato inviato, quando un'improvvisa tempesta di sabbia ridusse la visibilità a zero e bloccò il motore...ma questo non poteva fermarlo, perché in quel momento era l'unica persona che potesse evitare la Terza Guerra Mondiale...

Grado di difficoltà: DIFFICILE
Parola d'Ordine per caricare il gioco è: mainframe

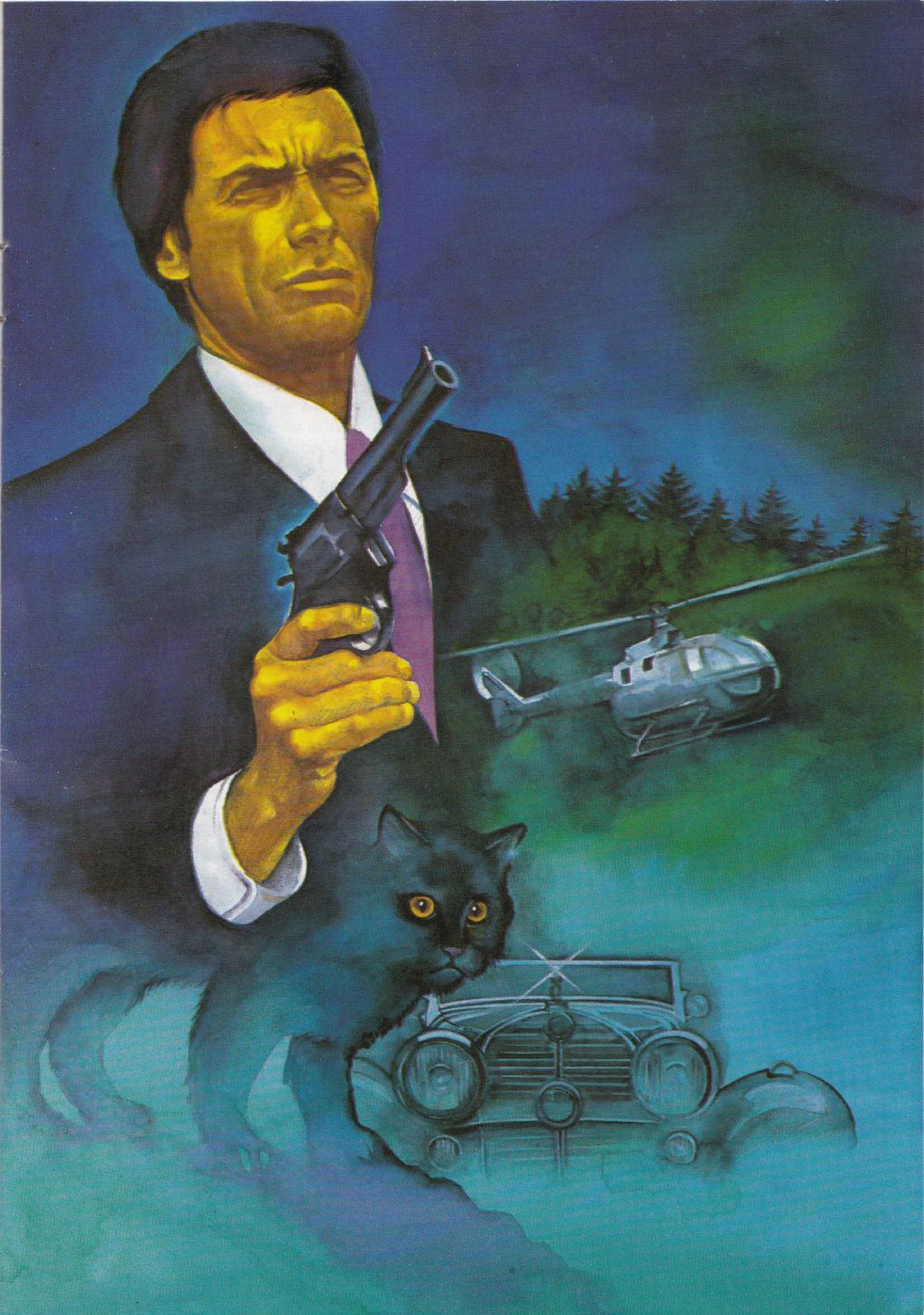

LOADED

VIRUS DELTA

(2: "Ultimo Atto")

Dopo la morte del suo amico detective Mark Williams, il Professor Tanner era rimasto l'unico cittadino a conoscenza del grave pericolo costituito dal furto del terribile Virus Delta, e lui soltanto poteva evitare che la malavita si servisse di quella terribile minaccia biologica per ricattare la Nazione...
Seguì per qualche giorno i movimenti della banda che Mark aveva scoperto essere responsabile del furto, e gli spostamenti si rivelarono abbastanza regolari: aveva come centro comune una piccola isola nebbiosa poco lontano dalla città.
Il Professore giunse alla conclusione che l'isola doveva essere il nascondiglio della banda, e che probabilmente la fiala col Virus era nascosta là.
A questo punto non restava che procurarsi un mezzo veloce per raggiungere l'isola, e l'elicottero di Mark era l'unico mezzo adatto in quel momento.
Il Professor Tanner agì con decisione, e si diresse in elicottero verso il centro dell'isola...fu per pura fortuna che il carburante finì quando l'elicottero era quasi atterrato, e non prima, e fu un atterraggio altrettanto fortunato quello che il Professore compì nella nebbia che copriva il luogo dove era giunto...ma avrebbe avuto altrettanta fortuna ora che aveva raggiunto l'isola, e si preparava a sfidare ogni sorta di pericoli pur di ritrovare il Virus?
E poi, come si sarebbe procurato il carburante per ripartire con l'elicottero prima che la banda di Seymour tornasse sull'isola?

Grado di difficoltà: MEDIO
Parola d'Ordine per caricare il gioco è: provetta



L'ANGOLO DEI LETTORI

ATTENZIONE: Tutte le lettere vanno indirizzate a: EPIC 3000 - Edizioni Hobby - Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO. Scrivete in modo chiaro e comprensibile. Le lettere non pubblicate non verranno restituite. La redazione si riserva il diritto di "accorciare" le lettere troppo lunghe.

Domande... a iosa!

Gentile Epic 3000, vi scrivo per porvi una fila di domande, sperando possiate rispondermi al più presto:

1) Sto cercando disperatamente un programma tipo "The Quill" ma nella mia città non lo trovo. Vorrei sapere come posso fare per procurarmelo, quanto costa e a chi devo rivolgermi. Rispondetemi perché è questione di vita o di morte!!!!!

2) Potreste ampliare un po' la rivista con qualche notizia dall'Inghilterra (naturalmente inerente alle Avventure)?

3) Scusate, ma il programmatore delle Avventure quanto ci mette per farne una?

Credo sia mio dovere dirvi che ho difficoltà a trovare la vostra rivista, non perché sia finita ma perché non arriva nelle edicole.

E con questo ho finito. Ma vi supplico di rispondermi perché sono disperato!!!

N.B.: per onor di cronaca io posseggo uno Spectrum. Grazie ed arrivederci.

Carissimo lettore, la tua valanga di domande ha letteralmente invaso la redazione!! Ma, con le risposte, cerchiamo di andare con ordine.

1) Per quanto riguarda il programma che cerchi, dovresti trovarlo nei più attrezzati negozi di computer. A Milano, dove ha sede la nostra redazione, ce ne sono molti. Purtroppo non possiamo scrivere l'indirizzo perché... ci accuserebbero di fare pubblicità. Ma sulle "Pagine Gialle" troverai tutti gli indirizzi che cerchi.

2) Cercheremo di esaudire la tua richiesta e di ampliare la rivista con notizie in arrivo direttamente dall'Inghilterra. Ricordati, però, che lo spazio a nostra disposizione è sempre ristretto, poiché le avventure ne occupano... sempre troppo.

3) Ho girato la domanda direttamente al tecnico. Mi ha risposto che, per fare le avventure, in genere passa le notti in bianco... Quantificare le ore (o le giornate) è difficile, perché dipende dal tipo di avventura.

Per quanto riguarda, infine, le difficoltà che trovi a reperire Epic 3000, ne abbiamo già parlato con il nostro distributore. Ci ha promesso che farà il possibile per far arrivare la rivista in ogni edicola.

Qualche consiglio

Egregia redazione di Epic 3000,

sono Francesco. Vi scrivo per dirvi che le vostre avventure sono molto belle e si avvicinano molto, come stile, a quelle inglesi (grafica veramente bella).

Forse sarebbe meglio arricchirle con un maggior numero di verbi e mettere una sola adventure per cassetta, però con grafica a schermo pieno e con verbi in abbondanza.

Vi invio qualche consiglio sulle avventure inglesi:

ZORK I - Per entrare nella "Land of dead" dovrete essere in possesso di candele, fiammiferi, campanello e libro; poi suonate il campanello, accendete le candele e leggete il libro.

TERRORMOLINOS - Per salire sul taxi digitate "BOARD TAXI".

Vorrei infine lanciare un appello: AVVENTURIERI, telefonatemi e avrete consigli e sugge-

rimenti per risolvere le Adventures di Epic 3000 e tutte quelle inglesi!!!
Ecco il mio indirizzo: Francesco Cordella, Via Deledda 5, 30026 Portogruaro (Ve). Il mio numero di telefono è: (0421) 771905.
Grazie e tanti saluti a Epic 3000.
Francesco.

Carissimo Francesco, grazie per i complimenti, che fanno sempre molto piacere, e grazie anche per i suggerimenti relativi a ZORK I e TERRORMOLINOS. Ti promettiamo che cercheremo di arricchire l'avventure con un maggior numero di verbi.

Vorrei più adventure!

Carissimi redattori e redattrici,
vi scrivo per chiedervi di pubblicare più avventure!!! Io sono un appassionato dello Spectrum (è un computer supergalattico), ma tre adventures al mese... non mi bastano proprio! Infatti (e scusate la poca modestia), sono piuttosto bravino, ed in un paio di settimane ho già risolto tutti i casi... del mese!!!
Spero possiate esaudire la mia richiesta. Altrimenti: perché non fate un'altra rivista, magari dedicata solo allo SPECTRUM, lasciando perdere il Commodore e tutti gli altri computer?
Il vostro assiduo lettore Matteo!

Matteo, modestia a parte, devi proprio essere... un campione!!!
Infatti, le nostre aventure non sono delle più semplici e riuscire a risolverle in due sole settimane significa che sei veramente in gamba!!! La tua idea di fare una rivista dedicata esclusivamente agli appassionati dello Spectrum non è male. Purtroppo, però, non sta a noi decidere. Per ora possiamo solo "girare" la tua richiesta al nostro Editore, sperando che l'idea lo alletti.

Un poster con Epic 3000

Ho appena comperato Epic 3000, non ho ancora iniziato a caricare le avventure che già vi scrivo. Vorrei farvi i complimenti per le illustrazioni. Lo sapete che sono veramente belle. Quelle di questo numero, poi, superano tutte le precedenti. Vorrei suggerire a tutti gli altri spectrumisti (ossia agli appassionati dello Spectrum) di ritagliare i disegni dalla rivista ed appenderli in camera: sono dei poster molto belli, così colorati, e danno un tono alle pareti.
Io ho preso un cartone da disegno molto grande, ne ho incollati sei, ed ho appeso il cartone con un chiodino. L'idea è stupenda ed io ho sempre sott'occhio le... avventure di Epic 3000. Spero che l'idea vi piaccia!!! Sappiatemelo dire!!!
Baci. Antonio da Ragusa.

La tua idea, carissimo Antonio, è veramente bella. Credo che, quando avremo un po' di tempo, ti "copieremo", appendendo in redazione le illustrazioni di Epic 3000. Le pareti acquisteranno subito un tono più allegro e, forse, ci aiuteranno a trovare (quando proprio non c'è) la voglia di lavorare. Mi raccomando, se ti vengono altre idee scrivici subito!!!

SHORT NEWS

UN'AVVENTURA INCANTATA

Per gli ammiratori della Famosa Software House LEVEL 9 una notizia bomba: se la vostra passione sono le Avventure piene di Magia e di Incantesimi, non lasciatevi sfuggire "The Price of Magik", un'Avventura in cui le creature da combattere a colpi di incantesimi non si contano, e che funziona con lo stesso sistema di programmazione usato nel recentissimo Adventure Game "The Worm in Paradise", sempre della Level 9.
Questo sistema permette di esprimers con frasi a struttura sintattica completa, che vengono comprese sia dal compute che dagli altri personaggi della storia, un vocabolario di circa 1000 parole e quasi 200 luoghi illustrati da visitare.